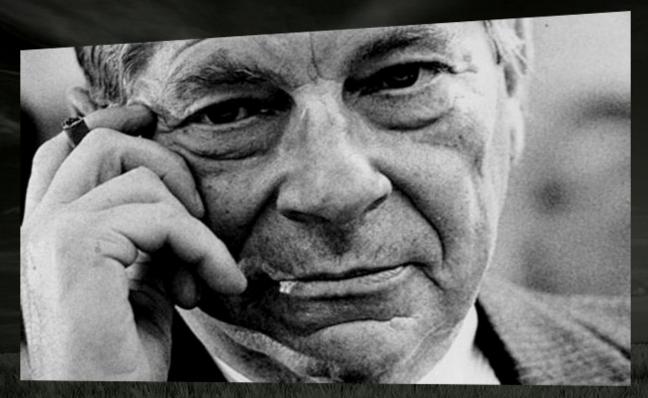


Biografia

- Nació el 05 de Septiembre de 1905, en Budapest Hungría
- Lenguas nativas, alemán y húngaro
- Novelista, periodista y ensayista
- Su primera novela "LOS GLADIADORES" (1939) habla de una revolución fracasada
- En 1930 fue encarcelado 2 veces en España y Francia.
- Opositor del Régimen Soviético.
- Fue fiel a su comprensión de la actividad creativa como un proceso de aprendizaje en el que alumnos y maestros están unificados en la misma persona y se sirven el uno al otro
- Su obra mas famosa es " *Oscuridad a media noche*" (1941), basada en las purgas de Moscú y los juicios políticos durante la época del 30 donde refleja las experiencias que le llevaron a la ruptura con el comunismo
- Defensor de la eutanasia y enfermo de leucemia y Parkinson, se quita la vida junto a su mujer en 1983 en la ciudad de Londres.



ARTHUR KOESTLER 1905 - 1983







Bisociación

- Principios generales básicos para la creación de ideas:
- La idea no es más ni menos que una NUEVA COMBINACIÓN de elementos viejos
- La capacidad de lograr nuevas combinaciones depende del talento para encontrar relaciones.
- Arthur Koestler Combina ideas de Poincaré (la génesis de las ideas originales se produce por incubación, tras un período de pensamiento inconsciente) y Freud.
- Propone la bisociación: proceso por el que ideas antes no relacionadas se ponen en contacto y se combinan.
- Lo opuesto: la asociación: relaciones cercanas, previamente establecidas.
- La asociación alude a conexiones previamente establecidas entre las ideas (relaciones cercanas).
- Y la bisociación consiste en establecer conexiones donde antes no había ninguna.
- Resultado de proceso creativo:
- La totalidad obtenida contiene mas de lo que se ha puesto en ella .

Bisociación

- · La bisociacion se desarrolla en tres fases:
- Abandonar el campo de lo real
- Ir en busca de un estímulo
- Regresar, es decir, enlazar este estímulo con lo real. Establecer el contacto, la intersección.

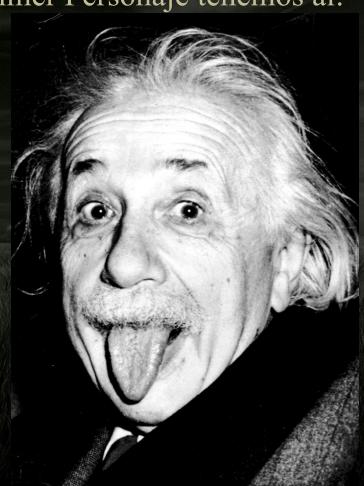
• Libro "El acto de la Creación" (1964)

Teoría Tripartita.

MUNDO CIENTIFICO CREACIÓN ARTÍSTICA INVENCIÓN CÓMICA

La actividad creativa será encontrar relación a estos tres puntos.

• Como primer Personaje tenemos al:



CIENTIFICO

• Como segundo Personaje tenemos el:





• Como tercer Personaje tenemos al:



BUFÓN

El científico busca combinaciones verdaderas:

E=MC2 $SER\ HUMANO=SIMIO$ SOL=ESTRELLA.

El artista combinaciones estéticamente bellas o interesantes (colores, palabras, notas musicales.)

Y ¿El Bufón?

No necesita encontrar ninguna combinación perfecta.



"... o directamente se baja los pantalones y te muestra algo que normalmente sólo se ve en los museos o en privado."

